

Mariana Borges de Sampaio	
Plano de Projeto	Date: 17/03/2021

Plano de Projeto

1 Introdução

Para o desenvolvimento do sistema de software em questão é necessário ter a organização de como o projeto será dividido, quem será responsável em cada papel (*roles*). Todo o projeto será descrito pelo gerente de projeto, que tem como função conduzir o planejamento do projeto, realizar a coordenação de interações com o cliente (*stakeholders*) e deve manter a equipe focada para organização do plano de projeto.

Como foi identificado no *project defined plan* este projeto tem como objetivo desenvolver um sistema de software que realize o aluguel de imóveis. Por decisão de projeto como metodologia ágil utilizada para o desenvolvimento será utilizado o Scrum. Dessa forma, o projeto foi dividido em quatro sprints e tem como objetivo em cada sprint realizar a entrega de um artefato que compõe o projeto. Esse projeto será todo desenvolvido por um membro, este desenvolverá todas as funções que são necessárias para desenvolver um sistema de software. Por padrão de documentação este projeto está seguindo o modelo de documentação do OpenUp.

O OpenUp é um processo unificado que tem como objetivo desenvolver um projeto utilizando uma abordagem iterativa e incremental dentro do ciclo de vida que será estruturado para o projeto. Dessa forma em cada artefato desenvolvido tem-se um incremento no projeto. Por definição esses incrementos são também chamados de micro-incrementos. Dessa forma pode-se notar que cada artefato é um micro-incremento, dessa forma eles são considerados pequenas unidades de trabalho que indicam um progresso do trabalho.

2 Organização do Projeto

Pela documentação do OpenUp existem seis papéis que são necessários para o desenvolvimento de um projeto. Porém para iniciar um projeto é necessário que tenha um cliente interessado no produto. Como este projeto está sendo desenvolvido para a disciplina de Engenharia de Software da Universidade de Brasília, como cliente tem-se a UnB, visto que já possui uma regra de negócio a ser seguida. A seguir serão expressas definição de cada papel e o que é esperado em cada um deles, seguindo a definição dada pelo OpenUp.

Gerente de Projeto: Deve conduzir o planejamento do projeto, coordenar as interações com o cliente e deve ser responsável por manter a equipe unida e motivada para desenvolver o projeto.

Arquiteto: É responsável por definir a arquitetura do software, dentre elas deve realizar a tomada de decisões técnicas que orientam todo o design e a implementação do projeto.

Analista: Este deve representar os interesses do cliente e do usuário final recolhendo informações dos stakeholders para entender o problema que deve ser resolvido, capturando os requisitos e definindo suas prioridades.

Testador: Este é responsável pelas atividades do esforço de teste. Essas atividades incluem, identificar, definir, implementar e conduzir os testes necessários. E também deve registrar e analisar os resultados dos testes.

Mariana Borges de Sampaio	
Plano de Projeto	Date: 17/03/2021

Desenvolvedor: É responsável por desenvolver uma parte do sistema, incluindo o desenvolvimento do design do software, de forma que ele atenda a arquitetura do software e a prototipagem da interface do usuário. Possibilitando que seja então feita a implementação, execução e a testagem do software para que seja feita a integração dos componentes que são parte da solução.

Stakeholder: Este papel é referente para os grupos que são interessados para que seja feito ou desenvolvido o projeto. Por definição qualquer papel que seja estabelecido possui uma função, ou seja, todos os papéis desempenham uma função e está pode solicitar uma mudança.

Membro do Time	Gerente de Projeto	Arquiteto	Analista	Desenvolvedor	Testador	Stakeholder
Mariana Borges de Sampaio	X	X	X	X	X	X

3 Processo de desenvolvimento e medições

O projeto seguirá com o desenvolvimento incremental e iterativo como é proposto pelo OpenUp. Para que seja feito o acompanhamento o processo foi dividido em quatro sprints com intuito de seguir o procedimento do Scrum, dessa forma cada sprint foi planejada conforme o tempo que se pode comprometer para cada atividade. O *sprint planning* que tem como objetivo decidir como cada objetivo será alcançado foi feito com auxílio do diagrama de Gantt, visto que dessa forma é possível criar o *sprint backlog*, este indica a criação das tarefas que devem ser feitas. A *sprint retrospective* avalia o que está atrasando ou adiantando, para isso o diagrama de gantt auxilia visto que nele tem-se o acompanhamento do que está sendo trabalhado ou não, o que está em dia ou não. Dessa forma pode-se identificar com maior facilidade como está o progresso do trabalho. Para fazer esse acompanhamento foi utilizado o monday, seguindo as divisões das sprints.

4 Marcos e objetivos do projeto

Fase	Iteração	Objetivo Principal	Início programado ou marco	Velocidade do alvo
Sprint 1	I1	Objetivos: 1. Conseguir finalizar toda a documentação esperada para prosseguir	16/03/2021 - 22/03/2021	7 dias

Mariana Borges de Sampaio	
Plano de Projeto	Date: 17/03/2021

		<p>com o projeto.</p> <p>Risco: Atrasos devido a escolha das ferramentas ser nessa fase.</p>		
Sprint 2	I2	<p>Objetivos:</p> <p>Finalizar a documentação e e iniciar a construção do modelo de caso de uso utilizando UML.</p> <p>Descrever a arquitetura do projeto.</p> <p>Risco: Fazer a arquitetura do sistema de forma correta.</p>	<p>23/03/2021 - 03/03/2021</p>	12 dias
Sprint 3	I3	<p>Objetivos:</p> <p>Construir a interface com o usuário e o banco de dados.</p> <p>Descrever a infraestrutura de implantação.</p> <p>Teste de fumaça.</p> <p>Risco: Integração de HTML com SQLite dar algum erro.</p> <p>O teste de fumaça dar erro na implementação.</p> <p>Marco:</p> <p>Projeto de interface com o usuário.</p> <p>Projeto físico do banco de dados.</p> <p>Smoke test.</p>	<p>07/03/2021 – 19/04/2021</p>	13 dias
Sprint 4	I4	<p>Objetivos:</p> <p>Construir o protótipo de</p>	<p>20/04/2021 – 25/04/2021</p>	5 dias

Mariana Borges de Sampaio	
Plano de Projeto	Date: 17/03/2021

		<p>interface e o protótipo de banco de dados.</p> <p>Risco: Ter algum erro do processo anterior do desenvolvimento do software.</p> <p>Marco:</p> <p>Protótipo de interface com o usuário.</p> <p>Protótipo de banco de dados.</p>		
--	--	--	--	--

5 Desenvolvimento

Conforme cada fase for sendo concluída é gerado um artefato, quando este é finalizado ele é inserido no repositório do Github destinado para alocar os documentos e os códigos do projeto. Dessa forma, quando houver alguma atualização será inserido o arquivo e como título será inserido o termo update 'nome_do_projeto'.

No momento da implementação do código será inserido também no repositório utilizando termos como create 'index.html', update 'index.html', remove 'index.html' como termos para identificação de criação, atualização e remoção de um arquivo. Dessa forma será sempre atualizado o repositório que contem todos os itens do projeto. Para acesso, segue o link do repositório que possui todo o andamento do projeto. Link: <https://github.com/sampaioariana/Projeto-Engenharia-de-Software->.

6 Lições aprendidas

Como lições aprendidas desde o momento nota-se a necessidade de organizar o projeto de forma que não sejam perdidos nenhum conteúdo e possa sempre ser atualizado de maneira que qualquer pessoa que tenha o link ou acesso ao repositório possa identificar o progresso do desenvolvimento do projeto. Além de notar que é necessário que para que o projeto seja desenvolvido dentro do período de tempo esperado é necessário um cronograma para organização, além de possibilitar a visão de quando o projeto seria finalizado. Devido a isto nota-se a importância que o diagrama de gantt trouxe para o projeto.